

DIE BESTEN SPIELE

Genug der Loberei. Abschließend eine Frage: Wisst ihr eigentlich, was das Tollste an diesen Jahresausblicken ist? Dass man sich sicher sein kann: Es stehen noch viel mehr interessante, clevere, überraschende, berührende, actiongeladene, tolle Spiele für 2022 an, von denen wir aktuell noch gar nichts wissen. ★

14 Irgendwann machen wir uns mal die Mühe und zählen alle Erwähnungen von Skyrim in allen Heften. Hahaha, nein, lieber nicht. **GameStar 02/2022**

ARC RAIDERS

Battlefield Earth

Genre: Free2Play-Shooter
Publisher: Nexon
Entwickler: Embark Studios
Termin: 2022

Petra Schmitz: Vor etlichen Jahren hätte ich ja bei den ersten Szenen von Arc Raiders erst »Whoa!« gesagt und mich dann nach der Info, dass das Ding ein Free2Play-Spiel werden soll, enttäuscht wieder abgewendet. Aber Titel wie Warframe haben gezeigt, dass man durchaus fesselnde Shooter-Inhalte bieten kann, ohne den Spielern einen Kaufpreis von 50 oder 60 Euro abzuluchsen. Arc Raiders sieht jedenfalls schon mal sehr, sehr cool aus. Und das Setting taugt mir auch, soweit im Trailer gesehen: Die Erde wird von kleinen, großen und riesigen Roboterwesen angegriffen, die Menschen müssen sich diesen im Kampf stellen.

Dynamik

Der Trailer vermittelt genau drei Dinge: dass Arc Raiders super aussieht, dass Arc Rai-

ders in der Third-Person-Perspektive (wegen Free2Play, man will ja auch sehen, für welche optischen Gimmicks man sein Monatsgehalt rausgeblasen hat) gespielt wird und dass die Spielercharaktere dank Gadgets ein ziemliches Bewegungsspektrum haben können. Letzteres wird sicher nicht von Beginn an so sein. Dass man gigantische Sprünge etwa auf Gegnerrücken machen kann, ist wahrscheinlich Teil des Progressionssystems: Fähigkeit erspielen oder freikaufen. Aber wie auch immer das abläuft, es verheißt ein gerütteltes Maß an Dynamik. Die Embark Studios hinter Arc Raiders sind übrigens erst drei Jahre alt, gegründet wurden sie unter anderem von Battlefield-Patrick Söderlund, ehemals Dice, später Executive Vice President von Electronic Arts.

Roboterwesen greifen die Erde an, die Menschen stellen sich dem Kampf.



Der russische Shooter Atomic Heart spielt in einer alternativen Zeitlinie.

ATOMIC HEART

Noch immer ungreifbar

Genre: Ego-Shooter
Publisher: –
Entwickler: Mundfish
Termin: 2022

Petra Schmitz: Es ist gewagt, Atomic Heart in diese Liste hier aufzunehmen, weil an diesem Projekt alles noch immer irgendwie ungreifbar scheint. Wer ist dieses Studio namens Mundfish nun eigentlich im Detail? Sind die Gerüchte über den schwierigen Chef und die turbulente Entwicklung mit Reset des Spiels in 2018 nun wahr oder nicht? Ein konkretes Release-Datum gibt es jedenfalls noch immer nicht, aber angeblich ist Atomic Heart schon seit einer ganzen Weile in der finalen Entwicklungsphase, dürfte also jetzt das sein, was man allgemein als eine Beta bezeichnen würde.

Zwei Enden

In Atomic Heart werden wir als KGB-Agent in eine Forschungsstation geschickt, aus der seit einiger Zeit schon kein Lebenszeichen mehr kommen.

Dort treffen wir dann auf absurde Roboter, seltsame Wesen, alles sieht maximal schräg aus und erinnert an eine Mischung aus Stalker und Bioshock. Das Ganze spielt obendrein in einer alternativen Zeitlinie, nämlich in einem 1955, in dem das Internet und sogar Hologramme bereits erfunden wurden. Atomic Heart will ein geradliniger Shooter sein, allerdings sollen wir am Ende vor eine moralische Entscheidung gestellt werden, die laut den Entwicklern zur Diskussion anregen soll. Ich bin ja seit jeher ein großer Fan von geradlinigen Shootern. Und noch mal mehr von solchen, für die Mick Gordon (Doom 2016, die neuen Wolfensteins) die Musik macht. Insofern bleibe ich bezüglich Atomic Heart erstmal positiv gestimmt und hoffe, dass wir das 2022 endlich spielen können.

DIE SIEDLER

Das spannendste Spiel des Jahres

Genre: **Aufbauspiel**
Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft Düsseldorf**
Termin: **2022 (hoffentlich)**

Heiko Klinge: Die Siedler ... da war doch mal was!? Ursprünglich wurde der Aufbauspielhoffnungsträger schon zur gamescom 2018 angekündigt, erscheinen sollte er 2019. Dann erst die Verschiebung auf 2020 und schließlich auf unbestimmte Zeit. Seit Juli 2020 herrschte Funkstille. Normalerweise ein sicheres Zeichen, dass ein Spiel riesige Probleme hat. Trotzdem bin ich so bekloppt, es schon jetzt als meinen Hoffnungsträger für 2022 zu bezeichnen?

Nach wie vor der Hoffnungsträger

Und ob ich das bin! Zum einen kann man Ubisoft vieles vorwerfen, aber sicher nicht, dass sie Spiele vorzeitig fallen lassen. Hey, selbst ein Skull & Bones soll angeblich noch kommen. Auch bei Die Siedler mehrten sich 2021 tatsächlich

die Gerüchte und Anzeichen, dass ein Comeback bald bevorsteht. Seit dem 17. Dezember haben wir endlich Gewissheit: Anfang dieses Jahres soll es neue Infos geben, sogar ein Betatest wurde angekündigt.

Ob das Comeback nach all den Verschiebungen gelingt, werden wir sehen, aber keine andere Geschichte finde ich 2022 so spannend. Denn auf dem Papier klingt Die Siedler nach wie vor zu gut, um zu scheitern: die Rückkehr zu den Wurzeln mit Serienvater Volker Wertich, die beeindruckende Optik dank Snowdrop Engine, die ebenso spannenden wie abwechslungsreichen Siegbedingungen! Nach drei Jahren Anno braucht es endlich wieder eine Blockbuster-Alternative im Genre. Und da bleibt Die Siedler auch 2022 der einzige ernstzunehmende Hoffnungsträger.

Die bislang veröffentlichten Screenshots sind bereits Jahre alt, sehen aber trotzdem noch schick aus.



Elden Ring bietet offene Areale und ein Pferd, auf dem wir sie durchqueren können.

ELDEN RING

Dark Souls trifft Open World

Genre: **Action-Rollenspiel**
Publisher: **Bandai Namco**
Entwickler: **From Software**
Termin: **25. Februar 2022**

Elena Schulz: Elden Ring ist sonderbar. Denn obwohl das Open-World-Spiel so ambitioniert wird wie kein Werk der Dark-Souls-Macher zuvor, bleibt es doch zahm und traditionell in seiner Spielwelt: Ihr dürft schnellreisen, erkundet zu Pferd oder kämpft in Dungeons und Banditenlagern – nur mit einem knackigeren Schwierigkeitsgrad als bei Ubisoft und Co. Besonders wurde mein erster Trip in die Zwischenlande dennoch. Und das liegt daran, wie meisterhaft die Entwickler auch hier ihre sterbende, aber wunderschöne Welt inszenieren. Weil der namensgebende Elden Ring zerbrochen und die Königin gefallen ist, jagen ihre Halbgottkinder den Splittern nach, um sich zum Herrscher zu erheben. Ihre Machtgier stürzt das Land ins Chaos. Überall lauern Gefahren und Monster. Selbst unter golde-

nen Bäumen und auf male-
risch grünen Wiesen erwarten mich nur Ruinen als letzte Zeugen einer fast vergessenen Blütezeit. Auch wenn alles freundlicher wirkt als in Dark Souls, wird mir schnell meine Einsamkeit und Verlorenheit in einer unwirtlichen Welt bewusst, sodass ich mich dankbar an jeden Weggefährten oder die kryptischen Zettelbotschaften klammere.

Ein echtes Abenteuer

Elden Ring weckt meinen Entdeckerdrang. Ich fühle mich wirklich wie ein Abenteurer, wenn ich die Wälder, Höhlen und Katakomben voller tödlicher Gegner durchstreife. Weil ich nie weiß, ob ein mächtiger Boss, eine Falle oder aber ein Freund hinter der nächsten Ecke wartet, muss ich auf alles vorbereitet sein und mich ganz auf das Erforschen der Open World einlassen.

ELEX 2

Darauf fliegen Rollenspieler

Genre: **Rollenspiel**
 Publisher: **THQ Nordic**
 Entwickler: **Piranha Bytes**
 Termin: **1. März 2022**

Peter Bathge: Eine populäre und in vielerlei Hinsicht auch berechtigte Kritik am deutschen Entwickler Piranha Bytes lautet, dass die Essener seit 20 Jahren immer das gleiche Spiel machen. Aber Elex 2 ist innovativer, als es zuerst den Anschein hat. Wo sonst findet man denn bitte eine wirklich frei begehbare Open World, in der es dank Jetpack eine unvergleichliche vertikale und horizontale Bewegungsfreiheit gibt? Red Dead Redemption 2 mag schöner aussehen, euer Pferd ist aber ein weitaus behäbigeres Fortbewegungsmittel als das Jetpack aus Elex 2. Und: Vom Pferderücken aus sieht man weniger.

Wie Gothic und doch wieder nicht

Das Jetpack ist der eigentliche Clou am Spiel: Es trägt uns so über die Welt, dass wir maxi-

male Freiheit spüren, aber auch nichts verpassen. Na ja, bereits in der vergangenen Ausgabe konntet ihr in aller Ausführlichkeit lesen, was Elex 2 so besonders macht. Und in welchen Punkten (oh, diese Animationen!) die Entwickler diesen ungeschliffenen Rollenspieldiamanten mal wieder an den seit Jahren etablierten Industriestandards vorbeischießen. Dennoch dürften sich viele Rollenspieler den Release-Termin von Elex 2 bereits rot im Kalender angekreuzt haben. Denn auch wenn Piranha Bytes mit dem Feindbild der Skyand-Aliens und dem Science-Fiction-Setting so weit von den glorreichen Gothic-Tagen entfernt scheint wie nie zuvor, so steckt darunter letztlich doch das gleiche Spiel, das sie seit 20 Jahren machen. Ein angenehm vertrauter RPG-Trip.



FORSPOKEN

Die ultimative Magierfantasie

Genre: **Action-Adventure**
 Publisher: **Square Enix**
 Entwickler: **Square Enix**
 Termin: **24. Mai 2022**

Elena Schulz: Forspoken fiel mir zuerst wegen zwei Dingen auf. Erstens wegen der beeindruckenden Grafik und zweitens wegen der Turnschuhe der Heldin. Diese Fußbekleidung in einer Fantasy-Welt kann nur bedeuten, dass sie aus unserer Welt stammt, was für viele spannende Konflikte sorgen sollte. Tatsächlich landet Heldin Frey über ein Portal in Athia, wo sie an einen verzauberten Armreif kommt. Beide zusammen stellen sich diesen Monstern wie einem Drachen, was Frey im Trailer treffend mit »Oh schei**, ein Drache!« quittiert, und streiten die meiste Zeit, sprechen kann das Schmuckstück nämlich auch. Frey ist aber zum Glück nicht wehrlos, sondern entwickelt magische Kräfte, die nicht nur die Gegner aus den Latschen hauen. Ich staune ebenfalls über das fulminante Effektgewitter aus Blit-

zen, Feuerspeeren, Eisdolchen und Blumenranken. Auch wenn die hübsche Open World aktuell noch wie eine eher sterile Kampfarena wirkt.

Ein bisschen Rollenspiel

Hier weht sogar ein Hauch von Rollenspiel durch Forspoken. Die ehemaligen Final-Fantasy-Entwickler versprechen, dass man sich einen eigenen Build für Frey aus Kräften, Umhängen, Zaubernagellack (kein Scherz!) und Halsketten zusammenschrauben könne. Dass die offene Welt so leer und leblos wirkt, kann ich außerdem durch das Parkourlaufen fast verschmerzen. Während man selbst in Assassin's Creed kaum noch klettert, hüpfet, gleitet und kraxelt Frey dank ihrer Magie elegant durch die Spielwelt. Forspoken könnte eine echte Überraschung werden, wenn auch noch die Story zündet.

GHOSTWIRE TOKYO

Horror mal anders

Genre: **Action-Adventure**
Publisher: **Bethesda Softworks**
Entwickler: **Tango Gameworks**
Termin: **2022**

Géraldine Hohmann: Ich liebe gute Horrorspiele (und wenn ich ehrlich bin auch schlechte). Aber wenn ich etwas noch mehr liebe, dann sind es Horrorspiele, die aus den üblichen Genres des Walking Simulators oder des typischen Resi-Survivals ausbrechen. Wie etwa das Action-Adventure Ghostwire Tokyo! Deswegen gab es für mich kein Halten mehr, als der schräge Trailer das Actionfest von Tango Gameworks ankündigte. Und als in der Redaktion gefragt wurde, wer das Spiel übernehmen wolle, kam mein lautes »Jo!« schneller, als irgendjemand die Frage überhaupt registrieren konnte.

Ein wildes Universum

Dämonen, kopflose Kreaturen, Toilettengeister, ... die japanische Sagenwelt quillt über vor spannenden Wesen. Jeder, der

schon mal »Chihiros Reise ins Zauberland« gesehen hat, hat zumindest einen kleinen Eindruck davon. Toilettengeister? Ja, denen könnten wir in Ghostwire Tokyo tatsächlich begegnen. Und dieses schräge Universum, in dem so etwas möglich ist – das ist, worauf ich mich am meisten freue. Endlich mal etwas anderes als die immer gleichen verlassenen Psychatrien voller missgestalteter Serienmörder und Zombies.

Wie schon gesagt: Ghostwire Tokyo wird von Tango Gameworks entwickelt, die schon hinter The Evil Within steckten. Und obwohl ich dem ersten Teil mit gemischten Gefühlen gegenüberstehe, haben sie sich mit The Evil Within 2 so enorm gesteigert, dass ich auch an ein gelungenes neues Spiel glaube – oder wenigstens glauben will.

Ghostwire Tokyo bedient sich zwar bei japanischen Horrormythen, legt aber größeren Fokus auf Action.



Die Spielwelt von Gotham Knights soll belebter ausfallen als bei bisherigen Batman-Spielen.

GOTHAM KNIGHTS

Vier kleine Fledermäuse

Genre: **Action-Adventure**
Publisher: **Warner Bros. Interactive**
Entwickler: **Warner Bros. Montreal**
Termin: **2022**

Peter Bathge: Batman ist ... verhindert. Wer 2015 tatsächlich die übermenschliche Geduld besaß, um alle 250 Riddler-Fragezeichen in Arkham Knight einzusammeln, der kennt die Umstände des Verschwindens unserer Lieblingsfledermaus. Sieben Jahre später räumt ihr allein oder mit drei Freunden im von Grummel-Superheld Nummer eins verwaisten Gotham City auf. Mit dem Court of Owls hat nämlich eine mächtige Verbrecherorganisation die Stadt fest in ihren Händen.

Mehr Rollenspiel als zuvor

Spieler schlüpfen in die Spanndexhosen Batmans einstiger Schützlinge Batgirl, Robin, Nightwing und Red Hood, die wie ihr großes Vorbild Hunderte Backpfeifen verteilen – im Namen der Gerechtigkeit, versteht sich. Dem Trend hin zu

Upgrade-Mechaniken und Stufenaufstiegen trägt Gotham Knights Rechnung, indem es noch mehr Auflevelmöglichkeiten als die Quasi-Vorgänger bieten. Ihr schaltet neue Gadgets für euren Lieblingshelden frei – die drei anderen bekommen automatisch ebenfalls XP, damit am Ende niemand unterlevelt ist. Im Kampf prangt auch über Feinden eine Stufenangabe, zudem fliegen bunte Zahlen weg, wenn ihr die Widersacher mit Fäusten und Füßen bearbeitet. Die typische Schadensanzeige eben. Warum das unbedingt nötig war, hat Entwickler Warner Bros. Montreal noch nicht schlüssig erklären können, zumal die Feinde eh automatisch mitleveln, es also keinen unnötigen Grind geben soll. Wäre bei einem Superheldenspiel doch auch irgendwie seltsam. Findest du nicht auch, Marvel's Avengers?

Rückkehr ins Potter-Universum

A large fleet of Star Wars ships, including the Death Star, is shown in space. The Death Star is the central focus, with a massive fleet of smaller ships surrounding it. The scene is set against a bright sun, creating a dramatic, high-contrast lighting effect. The ships are arranged in a formation, suggesting a coordinated attack or defense. The overall tone is epic and cinematic.

KERBAL SPACE PROGRAM 2

Rückkehr zum Mun

Genre: **Action-Simulation**
Publisher: **Private Division**
Entwickler: **Intercept Games**
Termin: **2022**

Wolfgang Rabenstein: Nach mehrmaliger Terminverschiebung und einem Wechsel der Teams soll es 2022 endlich so weit sein: Mit Projekt Artemis und dem geplanten Baubeginn des Lunar Gateway kehrt die Menschheit nach über 50 Jahren endlich wieder zurück auf den Mond. Trotz auffällig ähnlicher Vorgeschichte müssen wir hoffentlich nicht mehr ganz so lange darauf warten, um in Kerbal Space Program 2 mit Jebediah und Co. unsere Rückkehr ins Kerbal'sche Universum zu feiern. Wenn alles klappt, haben in diesem Jahr nicht nur Mond-, sondern auch Mun-Fans gleich doppelt Grund zur Freude.

Immer höher, immer weiter

Kerbal Space Program 2 braucht keine hochkomplexe Raketenwissenschaft zu sein,

die das Rad neu erfindet – solange die Serie einfach nur ihren Wurzeln treu bleibt und an den richtigen Stellschrauben dreht: Dank neuer, besserer Triebwerke, Teile und Bauoptionen werden wir gigantische Kolonien auf fremden Planeten errichten dürfen. Aus den dort gewonnen Ressourcen lassen sich wiederum neue Treibstoffarten raffinieren, mit denen wir erstmals in Kerbols interstellaren Raum eintreten können, um den tiefsten Tiefen Schätze zu entlocken. Damit wir unterwegs auch nicht verloren gehen, sollen uns umfangreiche Tutorials und eine vollständige Überarbeitung des Editors den All-Tag erleichtern. Über all dem thronen die viel hübschere Grafik und der ersehnte Mehrspielermodus. Ob nun mit oder ohne Gateway: 2022 wird ein tolles Jahr für Kerbonauten!

Kerbal Space Program 2 lässt uns im Multiplayer interstellare Kolonien errichten.



Höchstwahrscheinlich gibt es wieder eine gewaltige Auswahl an spielbaren Filmfiguren.

LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

Die Legokiste voller Raumschiffe

Genre: **Action-Adventure**
Publisher: **Warner Bros.**
Entwickler: **TT Games**
Termin: **Frühling 2022**

Fabiano Uslenghi: Als Kind war ich förmlich besessen davon, irgendwie und irgendwann einmal die komplette Star-Wars-Saga (Disclaimer: die damalige Saga natürlich) nachzuspielen. Das habe ich dann auch auf zahlreichen Wegen versucht.

Einerseits hatte ich verdammt viele Actionfiguren, andererseits Dutzende Video-spiele. Und natürlich hatte ich jede Menge Lego-Raumschiffe. Doch erst als sich die Video-spiele und die Lego-Klötzchen in der Mitte trafen, konnte ich ohne Kompromisse die ganze Geschichte nacherleben. Ich weiß gar nicht, wie oft ich die ersten beiden Lego-Star-Wars-Spiele durchgezockt habe, mir sind nämlich längst die Finger zum Zählen ausgegangen. Und trotzdem freue ich mich jetzt schon mehr über Lego Star Wars: The Skywalker Saga als ein Mynock über Kabelbruch.

Unendliche Weiten

Wie schon angedeutet: Freilich endete die Star-Wars-Saga für den jungen Fabiano nach Episode 6. In The Skywalker Saga geht es aber noch weiter, und Episode 7, 8 sowie 9 werden aufgegriffen. Für die letzten beiden ist es sogar das Lego-Debüt. Hier lässt sich streiten, wie viel Lego: Star Wars durch diese Ergänzung tatsächlich gewinnt. Aber ich werde langsam altersmilde, also bin ich mal versöhnlich und lass das unkommentiert stehen. Rein spielerisch scheint es actionreicher zuzugehen als früher, also wie bereits beim Lego-Spiel zu Episode 7, das eigentlich ein kleiner Deckungs-Shooter war. Außerdem werben die Entwickler mit der Freiheit, die ganze Galaxie erkunden zu können. Da man letztlich aber alle Episoden nachspielt, klingt das eher nach Marketing-Sprech.

LORD OF THE RINGS: GOLLUM

Tragisch gut

Genre: **Action-Adventure**
 Publisher: **Daedalic**
 Entwickler: **Daedalic**
 Termin: **4. Quartal 2022**

Markus Schwerdtel: Er kriecht, rotzt, schleimt und winselt, aber trotzdem dürfte Gollum einer der interessantesten Protagonisten des Jahres werden. Denn der Anthielid aus »Der Herr der Ringe« kämpft bekanntlich mit den beiden Stimmen in seinem Kopf. Während seine ursprüngliche Persönlichkeit Smeagol ein guter Hobbit sein will, steht ihm mit Gollum ein rücksichtsloser Egoist gegenüber.

Schwere Entscheidungen

Das soll sich im Schleichspiel in vielerlei Hinsicht niederschlagen. Zum Beispiel wenn ihr vor der Entscheidung steht, einem Gefangenen zu helfen oder ihn zu verraten. Oder wenn ihr an einem orkischen Wächter vorbeischießen, ihm aber auch einen Stein an den Hinterkopf prü-

geln könnt. Der Clou: Mit eurem Vorgehen lenkt ihr Gollums Persönlichkeit in eine bestimmte Richtung. Wenn ihr später mal umschwenken wollt, fällt das im wahrsten Sinne des Wortes schwer. Spielt ihr etwa ständig als braver Smeagol und wollt dann im Entscheidungsmenü doch mal eine »böse« Option auswählen, sträubt sich der Mauszeiger, und ihr müsst ihn zum Ziel zwingen. Das hört sich nach einer pffiffigen Idee an, könnte in der Praxis aber auch nervig werden. Noch haben die Entwickler aber fast ein Jahr, um dieses Spielelement zu erproben. Fest steht jedoch schon jetzt, dass der Schwerpunkt auf Schleichereien liegen wird. Für Kämpfe ist Gollum einfach nicht geeignet. Auch das dürfte ihn unter den Spielehelden 2022 ziemlich einzigartig machen.



LOST ARK

Endlich in Europa

Genre: **Online-Rollenspiel**
 Publisher: **Amazon Game Studios**
 Entwickler: **Smilegate**
 Termin: **11. Februar 2022**

Natalie Schermann: Spieler in Korea und Russland kamen bereits 2019 in den Genuss von Lost Ark. Anfang 2022 erscheint das heiß ersehnte Online-Rollenspiel nun auch endlich bei uns. Im klassischen MMO-Stil wählen wir aus mehreren Klassen und Unterklassen, erfüllen Quests, sammeln Loot und treten in Diablo-artigen Kämpfen gegen spektakuläre Bosse an. Nach der Levelphase wartet dann ein umfangreiches Endgame auf die Spieler. Koreanische Fans loben dabei besonders die regelmäßigen Content-Updates und die Nähe der Entwickler zur Community.

Sorgen um Pay2Win

Doch nicht alle Spieler fiebern dem Release der westlichen Version aufgeregt entgegen. Viele machen sich noch Sorgen um hierzulande untypische Pav2Win-Inhalte. In der

koreanischen und russischen Fassung gibt es Items, Ausrüstungsgegenstände und andere Boni, die für Echtgeld erworben werden können und die den zahlenden Spielern Vorteile verschaffen. Vor dem Release der EU-Version versprach Publisher Amazon deshalb, Änderungen am In-Game-Shop vorzunehmen und Inhalte zu streichen, die als Pay2Win aufgefasst werden könnten. Auch bei der Darstellung der weiblichen Charaktere will Amazon nachbessern und die hypersexualisierte Darstellung der Originalversion zurückschrauben. Die Meinungen der Spieler gehen auseinander: Die einen freuen sich einfach nur auf den Release. Die anderen sind der Meinung, Amazon müsse noch mehr nachbessern. Wie das Online-Rollenspiel schließlich bei uns ankommt, sehen wir am 11. Februar.

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS

XCOM mit den Avengers

Genre: Rundenstrategie
Publisher: 2K Games
Entwickler: Firaxis Games
Termin: 3. Quartal 2022

Valentin Aschenbrenner: Ihr habt noch nie von den Midnight Suns gehört? Keine Sorge: Selbst als großer Comic-Liebhaber und (selbster-nannter) Experte des Marvel Cinematic Universe waren mir »die Avengers für das Okkulte« selbst vor der Ankündigung des Spiels nur bedingt ein Begriff. Aber was den Kinofilmen bereits mit den Guardians of the Galaxy geglückt ist, könnten ja die Midnight Suns im Spielbereich schaffen: ein eher unbekanntes Team aus Underdogs ins verdiente Rampenlicht zu rücken. Fairerweise dürften euch aber zahlreiche Mitglieder dieser Midnight Suns (in den Marvel Comics übrigens seltsamerweise die Midnight Sons) ohnehin bekannt vorkommen: Iron Man, Wolverine, Doctor Strange, die Captains Marvel und America und sogar Supervampir Blade.

Sogar Supervampir Blade ist bei den Midnight Suns mit von der Partie. Im Hintergrund: Captain America.

Immer brav der Reihe nach!

Marvel's Midnight Suns orientiert sich spielerisch an Firaxis' Hitspiel XCOM, was bedeutet, dass wir auch hier unsere Helden in rundenbasierten Taktikkämpfen über das Schlachtfeld schicken. Allerdings hebt sich Midnight Suns auch von seinem großen Vorbild ab, greift beispielsweise auf ein kartenbasiertes Kampfsystem à la Slay the Spire zurück. Aber man hat auch ein bisschen bei Fire Emblem (Nintendo-Reihe) oder Persona (PlayStation-Reihe) abgeguckt. Fest steht: Nach Spider-Man, Avengers und Guardians of the Galaxy wird Midnight Suns also (schon wieder) ein völlig anderes Marvel-Spiel – und lässt es mich so sagen: Derart viel Abwechslung würde auch den Kinofilmen guttun.



Lasst euch von den sonnengefluteten Landschaften nicht täuschen, auch die Fortsetzung ist düster.

A PLAGUE TALE: REQUIEM

Zurück zu den Ratten

Genre: Action-Adventure
Publisher: Focus Home Interactive
Entwickler: Asobo Studio
Termin: 2022

Elena Schulz: A Plague Tale: Innocence hat 2019 viel besonders gemacht. Zum einen die zwei anfangs fast wehrlosen Kinder als untypische Helden, zum anderen den Fokus auf eine lineare Singleplayer-Story, den man immer seltener sieht. Dass das Konzept aufging, lag an der dichten Atmosphäre in den dreckigen, mit Ratten überschwemmten Mittelaltergassen und an der Beziehung der Geschwister. Man merkte zu jedem Zeitpunkt, wie viel Liebe die beiden füreinander empfinden, gleichzeitig aber auch, wie schwer es für sie ist, in der harten Welt zu bestehen. Gerade für Amicia, die als große Schwester plötzlich töten muss, damit beide überleben.

Sonniger, aber immer noch tödlich

A Plague Tale: Requiem kann als direkte Fortsetzung genau

hier anknüpfen und eine ältere, härtere Amicia zeigen, die nun mit ihrer Identität als Frau ringt, aber immer noch ihren kleinen Bruder beschützen muss, der sich wiederum seiner immer weiter voranschreitenden Krankheit stellt. Die ersten Trailer lassen aber nicht nur auf eine gefühlvoll nuancierte Geschichte hoffen: Die bestialischen Ratten kehren zurück, Amicia wird deutlich wehrhafter im Nahkampf gezeigt, die Verstecke der beiden scheinen kreativer zu werden, und die Landschaften versprechen durch den neuen Schauplatz am Meer einiges an Abwechslung, ohne dass Teil 2 der Serie zu einem Gute-Laune-Erlebnis wird. Hoffentlich bedeutet das, dass auch spielerisch neue Ideen dazukommen. Das Ablenken und Vorbeilaufen des ersten Teils hatte sich gegen Ende dann doch etwas abgenutzt.



REDFALL

Koop tegen Blutsauger

Genre: **Koop-Shooter**
 Publisher: **Bethesda**
 Entwickler: **Arkane Austin**
 Termin: **3. Quartal 2022**

Petra Schmitz: Nachdem Arkane in Deathloop ja schon so ein bisschen Multiplayer eingebaut hat, geht das Studio mit Redfall im kommenden Spätsommer in die Vollen. Allerdings in Sachen Koop. Im Shooter sollen wir uns allein oder im Team mit anderen gegen Vampire zur Wehr setzen. Und zwar in einer Gerüchten zufolge offenen Welt ohne Ladepausen. Wir wählen zu Spielbeginn einen von sechs möglichen Heldenfiguren (vier sind schon aus dem ersten Trailer bekannt, zwei Frauen, zwei Männer) und ziehen dann los, um das Örtchen Redfall (Massachusetts) von den Blutsaugern zu befreien. Die sind keine echten Vampire mit einer Blutlinie, die zurück zu Dracula reicht, sondern die Ergebnisse irgendwelcher wissenschaftlicher Experimente, man kennt das ja. Und die

Vampire sind vergleichsweise hip, rechnet also nicht zwingend mit in altertümliche Kutten gehüllten Gegnern.

Waffen und Ausrüstung

Die Kampagne von Redfall soll sich klassisch aus Haupt- und Nebenmissionen zusammensetzen. Und ausschlaggebend für den erfolgreichen Kampf gegen die Blutsauger dabei: das Loot. Nach und nach sollt ihr eure Ausrüstung verbessern und Zugriff auf ziemlich schräge Waffen und Fähigkeiten bekommen können. Unter anderem die gute alte Teleportation, ohne die macht es Arkane offenbar nicht.

Redfall wurde während der E3 2021 überraschend angekündigt, da war Deathloop noch nicht erschienen. Die Erklärung: Deathloop stammt von Arkane Lyon, Redfall ist ein Projekt von Arkane Austin.



SAINTS ROW

Weniger, aber mehr

Genre: **Action**
 Publisher: **Deep Silver**
 Entwickler: **Volition**
 Termin: **23. August 2022**

Markus Schwerdtel: Es gibt bekanntlich Menschen, die suchen in der Wüste Ruhe und Frieden, den Einklang mit der Natur. Falls es sie bei der Suche jedoch nach Santo Ileso verschlägt, haben sie leider Pech gehabt. Denn in diesem Wüstenstaat liefern sich im Actionspiel Saints Row bis aufs Blut verfeindete Gangs einen Machtkampf. Die Los Panteros, The Idols und der Rüstungskonzern Marshall lassen dabei keinen Stein auf dem anderen. In dieses Chaos hinein hüpfen wir als Anführer einer neuen, ambitionierten Gang. Sozusagen als kriminelles Start-up versuchen wir, die drei Platzhirsche gegeneinander auszuspielen und dabei selbst immer mächtiger und reicher zu werden. Ein rudimentäres Wirtschaftssystem soll uns dabei Stadtteile übernehmen, ausbauen und natürlich ausbeuten lassen. Wie

das im Detail aussehen soll,
wissen wir noch nicht.

Alte Zutaten, neues Spiel

Wer jetzt die aus früheren Serienteilen gewohnten abseitigen Waffen wie die Dubstep-Gun erwartet, wird enttäuscht werden. Saints Row setzt auf realistische Knarren und Fahrzeuge, auch wenn das Arsenal von Fahrrädern über Go-Karts und Autos bis hin zu Panzern und Kampfhubschraubern weit gestreut ist. Generell soll der Reboot der Serie zwar realistischer, aber beileibe nicht langweilig werden. Dafür sorgen effektreiche Feuergefechte und Verfolgungsjagden durch die knallbunte Umgebung. Unseren Helden dürfen wir uns mit einem Editor selbst zimmern. Gut so, denn so unterscheidet er sich im Koop-Modus von den Spielfiguren unserer Kumpels.

SENUA'S SAGA: HELLBLADE 2

Echte Dämonen?

Genre: Action-Adventure
Publisher: Xbox Game Studios
Entwickler: Ninja Theory
Termin: 4. Quartal 2022

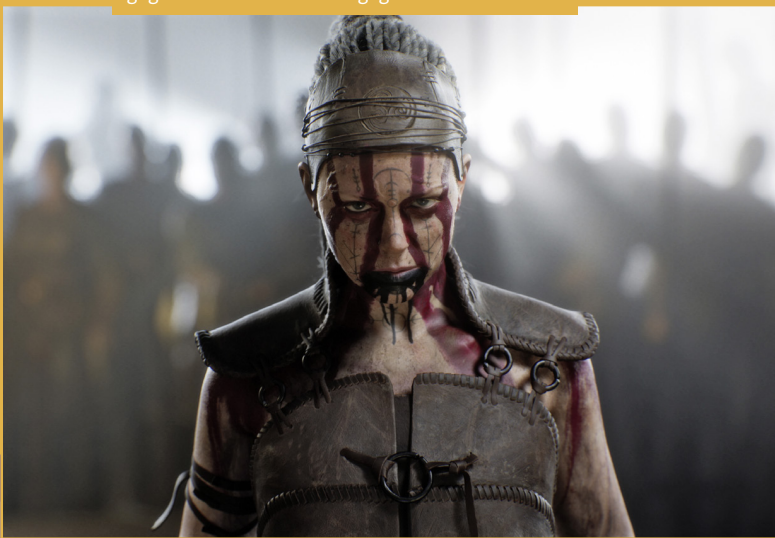
Petra Schmitz: 2019 war ich das bis dato letzte Mal in der Jury des DCP. Und da traf ich eine junge Frau, die mir irgendwie bekannt vorkam, die ich aber nicht so recht zuordnen konnte. Melina Jürgens? Mit Namen bin ich auch ganz, ganz schlecht. Wie heißt ihr nochmal alle? Melina, so stellte sich jedoch recht bald heraus, kannte ich aus Hellblade: Senua's Sacrifice. Und zwar als Senua. Und hey, es war total schwierig, die gut gelaunte Melina mit der von Gefühlen und persönlichen Dämonen geschüttelten Senua übereins zu bringen. Sowas nennt man wohl Talent. Nun steht Melina wieder vor der Kamera, um für Senua's Saga ihre Emotionen spielen zu lassen.

Erste Spielszenen

Während der Game Awards 2021 wurde dann zum ersten

Mal Gameplay aus Senua's Saga gezeigt. Wobei Gameplay vielleicht ein bisschen hochgegriffen ist: Wie schon der erste Teil wird auch Hellblade 2 eine Mischung aus Phasen sein, in denen wir Senua steuern können, und solchen, in denen wir zum Zuschauen verdammt sind. Das ist üblicherweise eher unbefriedigend, weil das erste Hellblade-Spiel aber so wahnsinnig von den intensiven Emotionen der Heldin lebte, ging die Mischung hier mehr als auf. Ich bin sehr gespannt, wie Ninja Theory die Geschichte der Heldin weiterschreibt, dieses Mal scheint sie sich jedenfalls nicht allein in die Unterwelt der nordischen Mythologie zu wagen, sondern Seite an Seite mit anderen Kelten gegen bizarre und gigantische Monster zu kämpfen. Oder ist das alles nur in ihrem Kopf?

Die Hellblade-Saga geht weiter. Kämpft Senua gegen ihre Dämonen oder gegen echte Monster?



Hoffentlich dürfen Hobbykapitäne 2022 endlich die Segel setzen.

SKULL & BONES

Dürfen wir endlich in See stechen?

Genre: Action
Publisher: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Singapur
Termin: 2022

Tillmann Bier: Skull & Bones hat bereits vor dem Release eine wahre Odyssee hinter sich: Nachdem das Multiplayer-Schiffskampfspiel schon bei der E3 2017 angekündigt wurde, musste es mehrere Verschiebungen und schließlich wahrscheinlich sogar ein Reboot überstehen. Der Wind stand also nie gut für den Release des Piratenabenteuers.

Was entsteht eigentlich bei Ubisoft Singapur?

Trotzdem ist es gut möglich, dass am Ende ein spannendes und vielleicht auch einzigartiges Spiel herauskommt. Das liegt auch daran, dass hinter dem Titel zunächst eine simple, aber gute Idee stand: Man nehme den wirklich spaßigen Schiffskampf aus Assassin's Creed: Black Flag, erweitere ihn sinnvoll und stecke ihn in ein Multiplayer-Spiel.

Skull & Bones ist natürlich mehr als das. Was genau, ist nach dem angeblichen Reboot wohl nicht mehr sicher, aber ein Leak des Branchen-Insidiers Tom Henderson verspricht eine Menge: Euch steht wahrscheinlich nicht nur eine schicke Brigg wie in Assassin's Creed zur Verfügung, sondern ihr wählt aus einer ganzen Reihe von Schiffstypen eure Lieblingsschaluppe. Na gut, vielleicht keine Schaluppe. Euer Schiff könnt ihr nach Belieben modifizieren und damit in eine offene Welt hinaussegeln. Dort verbündet ihr euch mit anderen Spielern, um gegen KI-Gegner oder andere Spieler zu kämpfen. Wenn dann auch noch die schon ursprünglich geplanten Teamgefechte auf kleineren Karten mit zehn Spielern zurückkehren, bleibt auch Raum für eher kurzweilige Unterhaltung.

STALKER 2

Wohl kein Aprilscherz

Genre: **Ego-Shooter**

Publisher: **GSC Game World**

Entwickler: **GSC Game World**

Termin: 28. April 2022

Petra Schmitz: Ja, da brat mir doch einer einen Storch! Bis zum geplanten Release von Stalker 2 Ende April sind es nur noch ein paar Monate, und bis jetzt noch keine Andeutungen darüber, dass der Shooter vielleicht verschoben wird. Im Gegenteil, die Entwickler geben wieder vermehrt Infos heraus. Unter anderem eine beeindruckende Zahl. 100. 100 Stunden sollen wir in etwa brauchen, wenn wir an alle Aktivitäten in der Zone um den Reaktor von Tschernobyl einen Haken machen wollen. Laut GSC arbeiten nämlich 30 Questdesigner daran, die Welt mit Leben und Aufgaben zu füllen. Welcher Art diese Aktivitäten sein werden, ist allerdings noch nicht bekannt.

Essen, schlafen

Eine Sache, die schon so für
den ersten Teil geplant war.

soll in Stalker 2 nun endlich umgesetzt werden: Survival-Elemente. Wir werden nicht mit einem Stein auf einen Baum hauen müssen, um an erstes Holz für eine Hütte zu kommen, aber wir sollen essen und schlafen müssen, um nicht irgendwann vor Hunger und Erschöpfung aus den Latschen zu kippen. Dass ihr zu wenig gegessen und zu wenig geschlafen habt, soll aber nicht nur mit einer schnöden Anzeige signalisiert werden. Hunger hört ihr, euer Magen beginnt zu knurren. Wenn ihr zu wenig pennt, bekommt ihr Halluzinationen. Okay, Letzteres tritt erst auf, wenn ihr es echt darauf anlegt und mehrere Tage nicht an der Matratze gehorcht habt. Ich bin jedenfalls gespannt, welche Details sich die Entwickler noch ausgedacht haben. Und ob Stalker 2 Ende April erscheint.



STARFIELD

Das nächste große Rollenspiel?

Genre: Rollenspiel

Publisher: **Bethesda Game Studios**

Entwickler: **Bethesda Softworks**

Termin: **11. November 2022**

Géraldine Hohmann: Irgendwie verrückt: Da erscheint in weniger als einem Jahr ein neues großes Bethesda-Rollenspiel und trotzdem wissen wir noch so gut wie nichts darüber. Im Jahr 2022 ganz schön ungewohnt. Und dann auch wieder nicht, wenn Heiko mit seinen Prognosen (Seite 29) recht hat. Aber irgendwie macht genau das den Reiz für mich aus – immerhin leben Bethesdas Welten davon, dass wir sie auf eigene Faust entdecken und völlig unvorgeeignet ins Abenteuer starten. Dieses Mal in ein ganz neues Universum, fernab von Fallout's Ödland oder der Welt von Elder Scrolls. Je weniger man im Vorfeld davon weiß, desto besser. Eigentlich.

Auf in ferne Welten

Wir Menschen sind ja Gewohnheitstiere. Pah, Starfield? Kenn ich nicht. Was ist

eigentlich mit Elder Scrolls 6? Es könnte gar nicht so leicht werden, uns aus unseren metaphorischen eingesessenen Sofas mit perfekt passendem Hinternabdruck rauszuhieven und ins Weltall zu schicken. Aber ich bin mir sicher, dass die Reise sich lohnt. Ferne Galaxien bereisen, neue Völker kennenlernen, gegen Welt-raumpiraten kämpfen oder einfach selbst einer werden – da kommt ein großes Abenteuer auf uns zu.

Außerdem liegt Bethesda's letztes großes Singleplayer-Rollenspiel sagenhafte sieben Jahre zurück. Und ich erinnere mich noch an die Ehrfurcht, die ich empfand, als ich den Sprung von Oblivion zu Skyrim erleben durfte. (Oh mein Gott, ich beugte sogar die Knie beim Treppensteigen!) Kaum auszumalen, zu was Bethesda mittlerweile fähig ist. Menschliche NPCs? Von Anfang an?

SUICIDE SQUAD: KILL THE JUSTICE LEAGUE

Es tut **gut**, **böse** zu sein

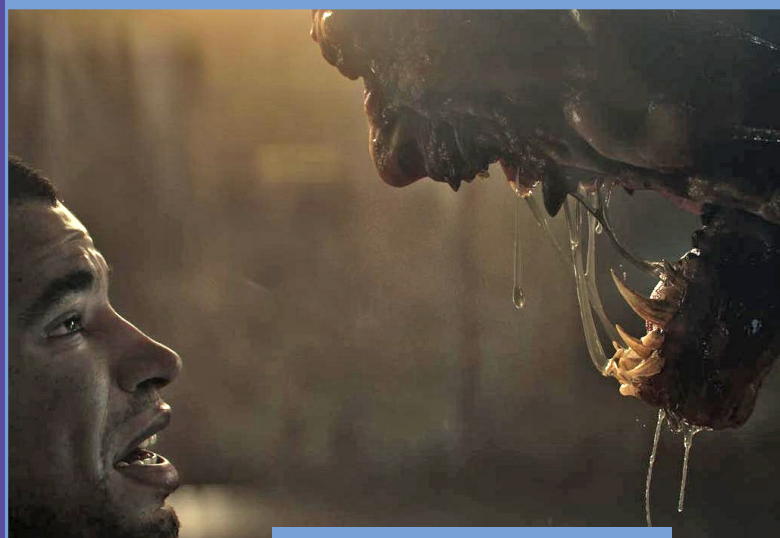
Genre: **Action-Adventure**
Publisher: **Warner Bros.**
Entwickler: **Rocksteady Studios**
Termin: **2022**

Valentin Aschenbrenner: Rocksteady ist endlich zurück. Die Entwickler der fantastischen Batman-Trilogie widmen sich aber mit ihrem neuesten Streich nicht dem zigsten Abenteuer des dunklen Ritters. Stattdessen wird das Videospieluniversum jetzt von einer völlig anderen Seite beleuchtet – und zwar, indem wir die Seiten wechseln.

Gemeinsam gegen Superman, Flash und Co. Immerhin setzt sich das titelgebende Suicide Squad aus den schlimmsten der schlimmen Schwerverbrecher zusammen – oder zumindest aus denen, die Befehlshaberin Amanda Waller gerade aufreiben kann. Im konkreten Fall von Kill the Justice League sind das: Deadshot, Captain Boomerang, King Shark und die quirlige Harley Quinn.

Helden wider Willen: Das Suicide Squad soll die Welt retten ... und zwar vor einem bösen Superman.

Im Gegensatz zu den Fledermausspielen sind wir hier aber selten bis gar nicht allein unterwegs. Offensichtlich, weil den Superkriminellen dank fernzündbarer Bombe im Nacken gar keine andere Wahl bleibt, als zusammenzuarbeiten. Und so wird Suicide Squad das erste Koop-Spiel der Rocksteady Studios, in dem bis zu vier Spieler gemeinsam in die Schlacht von Metropolis ziehen können. Der diabolische Außerirdische Braniac hat nämlich die Kontrolle über die Stadt an sich gerissen und die heldenhafte Justice League einer Gehirnwäsche unterzogen. Wie ein psychopathischer Clown mit Baseballschläger Superman in seine Schranken verweisen soll, muss sich natürlich noch zeigen. Im Zweifel kennen wir aber bereits die Antwort darauf: Videospiellogik.



Mutanten. Glen Schofield, der Schöpfer von Dead Space, kann offenbar nicht ohne.

THE CALLISTO PROTOCOL

Dead Space auf Jupitermond

Genre: **Survival-Horror**
Publisher: **Krafton**
Entwickler: **Striking Distance Studios**
Termin: **2022**

Petra Schmitz: The Callisto Protocol ist für mich eines der schrägsten Projekte, von denen ich in den letzten Jahren gehört habe. Als ich den ersten Trailer damals sah, dachte ich wie alle anderen sofort an Dead Space und lag damit schon mal goldrichtig: Glen Schofield, Miterfinder der Gruselserie von Visceral, ist Boss des Studios hinter The Callisto Protocol. Als ich dann aber zusätzlich erfuhr, dass das Spiel im PUBG-Universum angesiedelt sein soll, dachte ich nur noch: Hä? Mir war bis dahin gar nicht bewusst, dass man im Zusammenhang mit PUBG von einem Universum sprechen kann. Und ja, wenn ihr hier leichte Ironie herauslest, dann ist das richtig. PUBG ist für mich ein Battle Royale mit einem optischem Anstrich, der an die Industrieästhetik eines Stalker erinnert, und damit fertig: Das ist kein Universum.

Aber es soll wohl eines werden. Im zweifachen Wortsinn in der Zukunft.

Knastausbruch

The Callisto Protocol spielt weit in der Zukunft auf dem Jupitermond Kallisto. Dort gameln wir in einem Hochsicherheitsgefängnis ab, bis halt mal wieder etwas gehörig schiefeht und sowohl Mutationen als auch ausgeflippte Roboter uns vernaschen wollen. Wir sollen entsprechend nicht nur fliehen, sondern auch dahinterkommen, woher die widerlichen Kreaturen stammen. Wie sich das nun ins PUBG-Universum einfügen soll? Wir haben noch keine Ahnung. Vielleicht ist es auch nur ein Marketing-Coup. Wie auch immer: Spannend dürfte sein, The Callisto Protocol im Vergleich zum Dead-Space-Remake anzuschauen, das auch gerade entwickelt wird.

